COMPUTER GRAPHIC

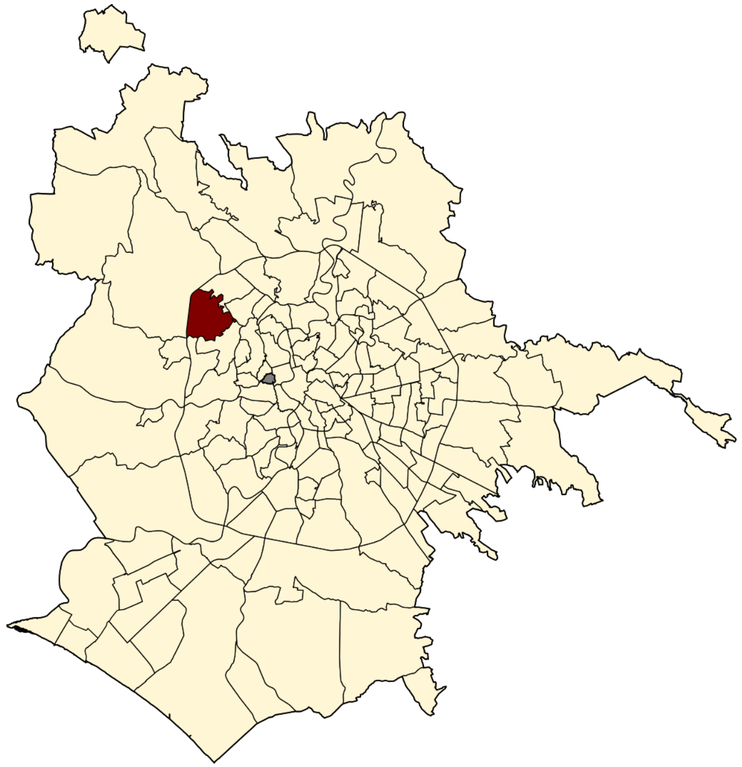
Prof. Adriano Sanna A.A. 2021 - 2022

Giulia Cefali

L’IDEA

La mia idea per questo progetto di Computer Graphic, è quella di ideare la segnaletica e il wayfinding dell’ex manicomio di Santa Maria della Pietà, ora parco pubblico situo nel Municipio Roma XIV.

Comprensivo del progetto, saranno il parco pittogrammi della segnaletica, l’ideazione del brand della zona urbanistica sopracitata e la prototipazione di un’interfaccia a servizio d’orientamento per il pubblico di Santa Maria della Pietà.



SANTA MARIA DELLA PIETA’

Santa Maria della Pietà è la zona urbanistica 19D del Municipio Roma XIV di Roma Capitale.
Si estende sul suburbio S. X Trionfale e sulla zona Z. L Ottavia.

Prende il nome dalla struttura ospedaliera psichiatrica dell’ex Manicomio Santa Maria della Pietà, costruita fra il 1909 e il 1913. Chiusa nel 1999, la struttura è divenuta sede dell’allora Municipio Roma XIX.

La zona confina:
a nord con la zona urbanistica 19C Ottavia
a est con le zone urbanistiche 19E Trionfale e 19B Primavalle
a sud con la zona urbanistica 18C Fogaccia
a ovest con la zona urbanistica 19G Castelluccia

LA PROPRIETA' E I SERVIZI

Il Parco di Santa Maria della Pietà è in parte di proprietà della Regione Lazio, e per il restante dell'ASL Roma 1.

I servizi sono molteplici e differenti:
- Sanitario: ASL Roma 1/ Centro Vaccinale COVID - 19
- Amministrativo: Uffici Regione Lazio, Municipio Roma XIV
- Culturale: Locanda dell'Acqua, Locanda del Linguaccio, Locanda dell'Accettazione e Integrazione, Locanda dell'Agro, Locanda della Mobilità, Museo della Mente, Servizio Tossicodipendenze.

I servizi non propriamente riconosciuti:
- Area cani
- Relax per la persona (sport, attività all'area aperta)

#d57826
RGB 213, 120, 38

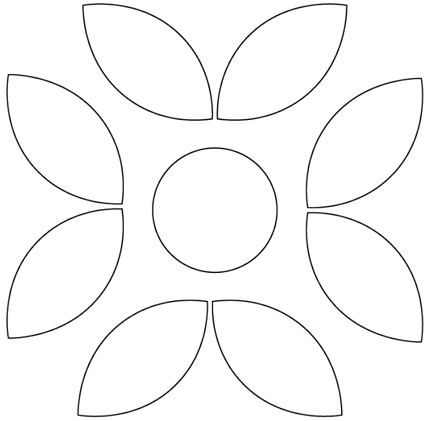
#339962
RGB 51, 153, 98

#253c3b
RGB 35, 92, 59

PALETTE COLORE

La palette colore si rifà agli elementi dell'ambiente del Parco: gli alberi, i prati, i piccoli giardini e gli edifici che offrono vari servizi.

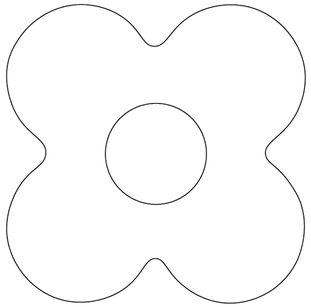
Il *#d57826* è un arancio brillante, di cui si dipingono i tetti dei palazzi all'interno dell'area, presente nelle sue tinte anche nelle facciate di questi ultimi.
Il *#253c3b* è un verdone che riprende il colore delle chiome dei sempreverdi e la vegetazione del Parco.
Infine, il *#339962* è una tonalità medio-scura di un verde-turchese, anch'esso vicino all'insieme degli elementi naturali del parco, come l'acqua nelle fontane.



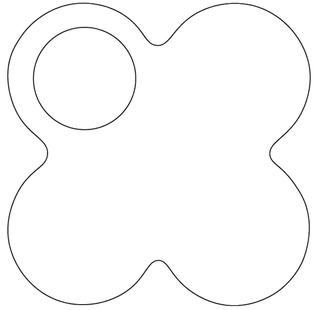
LOGO

Per il quartiere, Santa Maria della Pietà è un punto di riferimento per diversi servizi, quali quelli sanitari e amministrativi. Alcuni di questi privati, ma nella maggioranza sono pubblici. Il verde che circonda questi edifici -anche se le visite non sono sempre di carattere piacevole - rendono rilassanti le passeggiate al suo interno. Nel tempo libero, questo parco è un luogo di relax per se stessi, o per passare del tempo con la propria famiglia, all'aria aperta.

Per questo logo, le linee si progettano in relazione alla morbidezza e organicità della naturale.



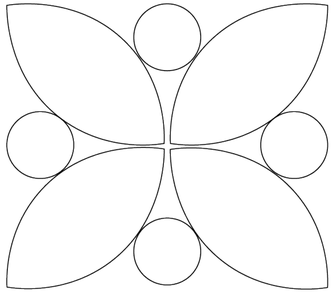
Proposta 1



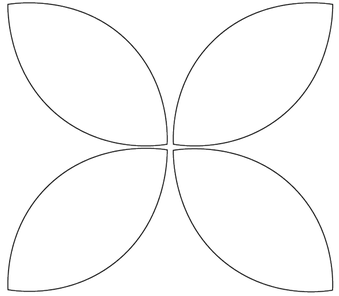
Proposta 2

Queste due proposte, prendono ispirazione dalla pianta della grossa fontana che accoglie i visitatori del parco, proprio all'entrata.
Attorno a questa grande fontana, si diramano i diversi percorsi (sia pedonali che non) verso i diversi uffici e attività.

La Proposta 1, è "precisa" alla piantina della fontana, con il cerchio centrale che corrisponde alla struttura da cui sgorga l'acqua nella vasca.
La Proposta 2, copia per forme la Proposta 2, spostando il cerchio in altro a sinistra: ho interpretato così il perimetro come fosse quello della città di Roma, e il cerchio nella posizione corrispondente del Parco nella mappa della Capitale, essendo Santa Maria, nella zona a nord-ovest e costituendo un importante polmone verde della città.



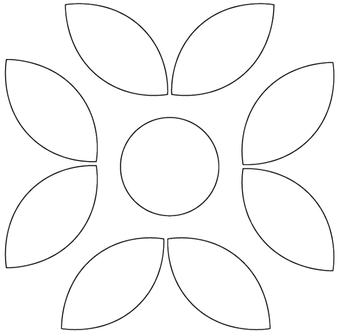
Proposta 3



Proposta 4

Nella Proposta 3, accolgo l’idea del cerchio nuovamente, ma lo rendo elemento decorativo di quattro foglioline che si congiungono centralmente l’una con l’altra.

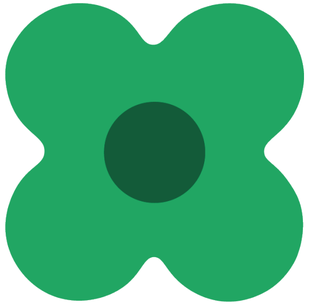
Nella Proposta 4, la composizione di fogliame è priva dei cerchi - risulta un po’ spoglia e poco caratteristica, comunque interessante nel corso dello studio.



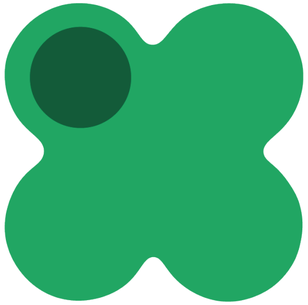
Proposta 5

La Proposta 5 incarna maggiormente l’idea di organicità che progettavo fin dall’inizio: rimane il modulo del “fogliame”, che raddoppio e distanzio l’uno con l’altro, donandogli lo spazio di accogliere la forma a cerchio.

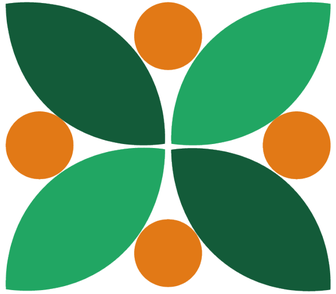
A seguire, le varie proposte nella palette colori prescelta e in bianco e nero.



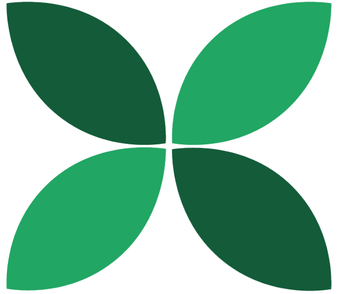
Proposta 1



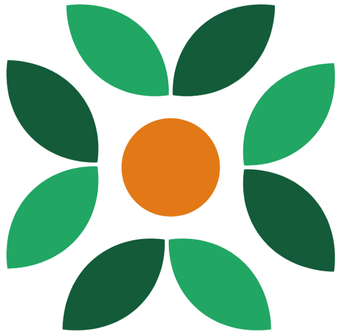
Proposta 2



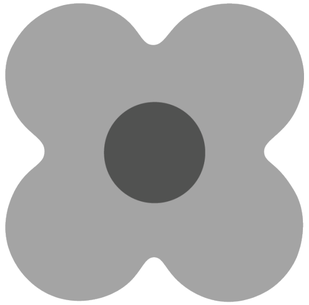
Proposta 1



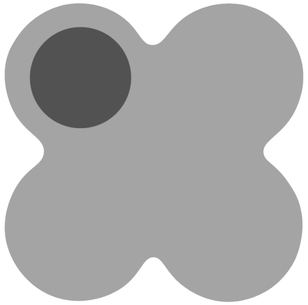
Proposta 2



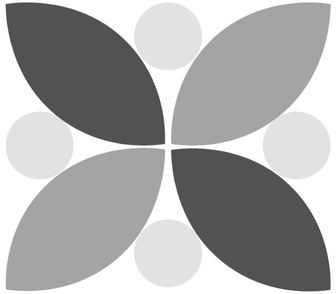
Proposta 5



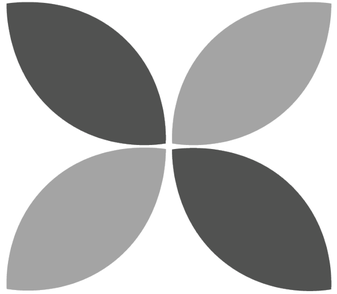
Proposta 1



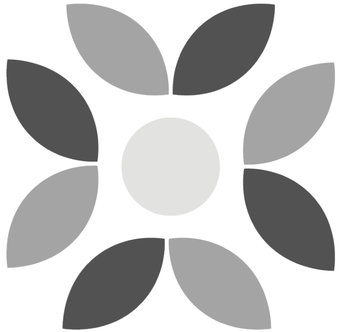
Proposta 2



Proposta 1



Proposta 2



Proposta 5

Santa Maria della Pietà

Santa Maria della Pietà

Santa Maria della Pietà

Santa Maria della Pietà

Santa Maria della Pietà

FONT

Per il font, si deve immaginare qualcosa che mantenga un certo livello di istituzionalità e coerenza con il luogo che il Parco rappresenta- essendo comunque anche sede del Comune di Roma.

Non ho subito escluso l'idea di un bastoni, ma sono ugualemente ritornata a proporre un font con delle grazie, seppur semplici e di facile leggibilità.

Chronicle Display

A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T
U W X Y V Z

a b c d e f g h i j l m n o p q r s t
u w x y v z

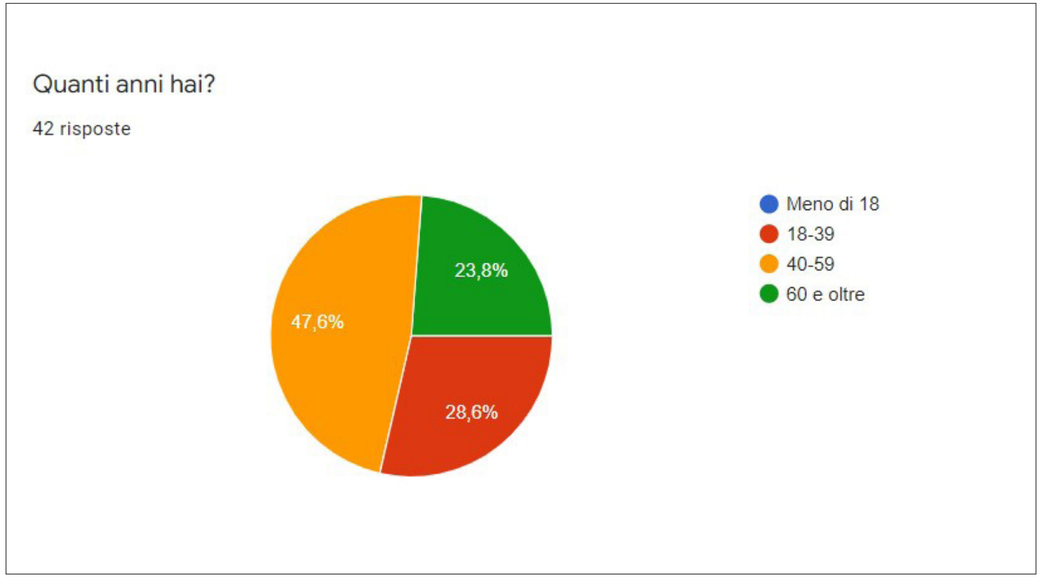
. , ; ! ? ″ ′ - < >
@ * ^ = + -
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Santa Maria della Pietà

INTERVISTE

Grazie a Google Moduli, ho creato un piccolo sondaggio con delle domande utili a trarre determinate informazioni per la creazione delle personas.

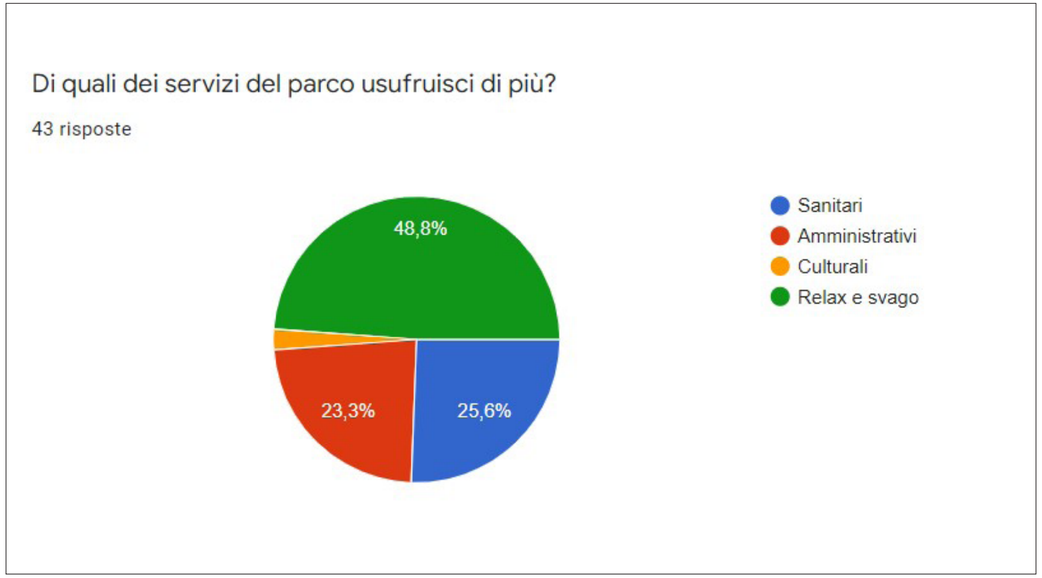
Le domande sono state breve e semplici, per incentivare la partecipazione.
Queste vertevano principalmente riguardo le proprie abitudini di fruizione del parco, età e interazioni digitali.



ANALISI INTERVISTE

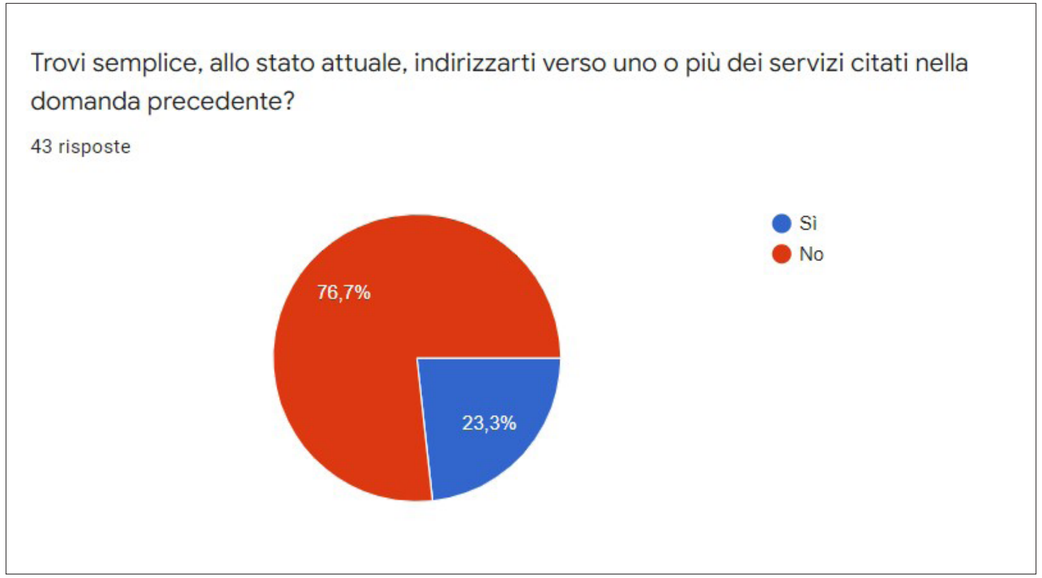
Grazie a Google Moduli, ho creato un piccolo sondaggio con delle domande utili a trarre determinate informazioni per la creazione delle personas.
Ho sottoposto il sondaggio a familiari, amici e frequentatori abituali del parco.

Nel grafico accanto, le risposte relative all'età degli utenti che hanno risposto al sondaggio.



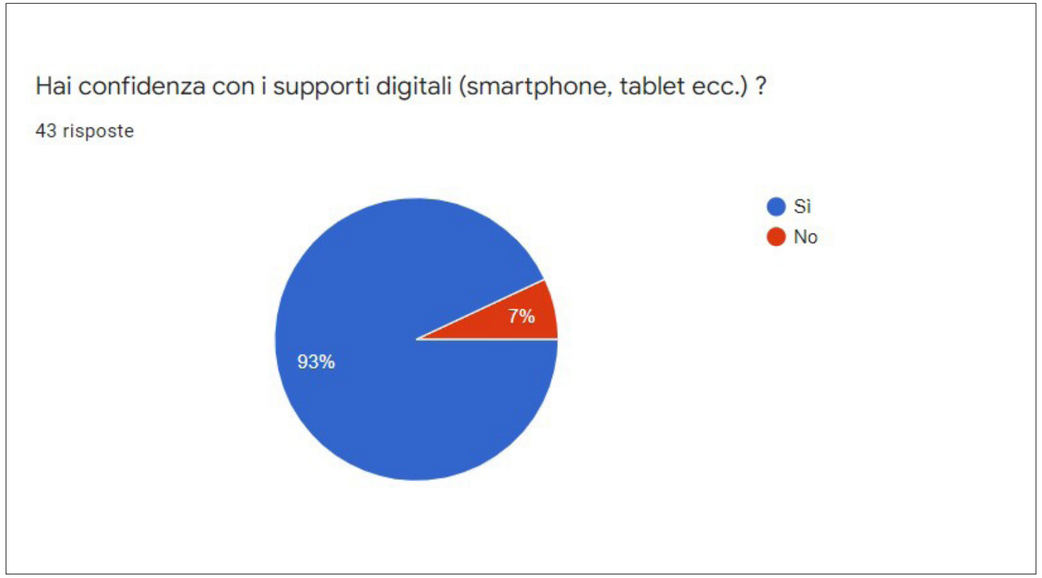
ANALISI INTERVISTE

Santa Maria è un Parco che offre molteplici tipi di servizi, di cui vorrei dare spazio nella mia “mappa”.
Mi interessava capire quali fossero quelli più gettonati dagli utenti, per definire se fosse necessario dare più spazio ad uno rispetto a un altro.



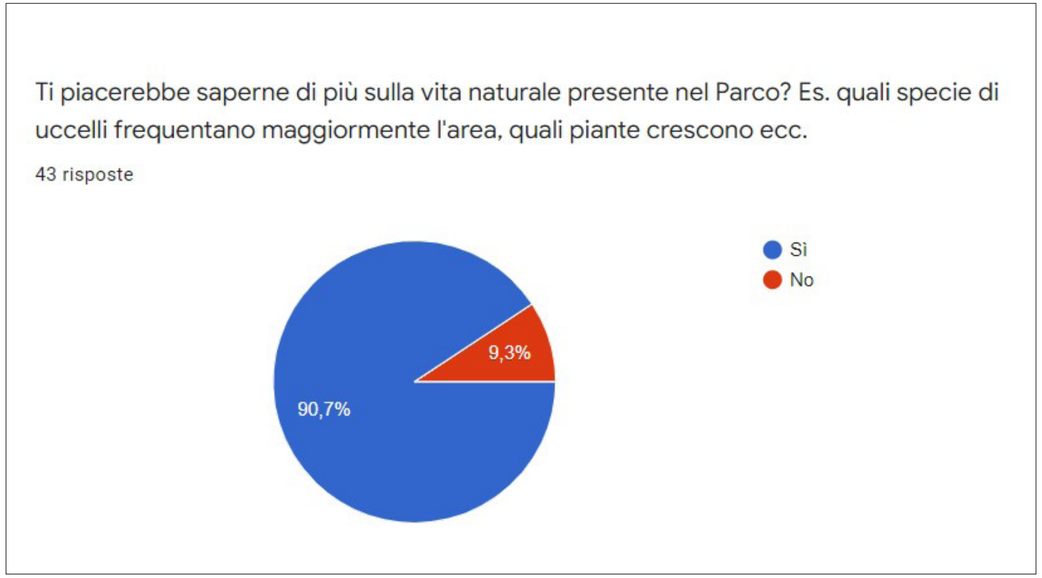
ANALISI INTERVISTE

Questa domanda mi serviva per capire se potessi effettivamente dare un miglioramento al sistema di orientamento del parco. In realtà, questo è praticamente inesistente... difatti le risposte hanno nettamente gravato sul “No.”.



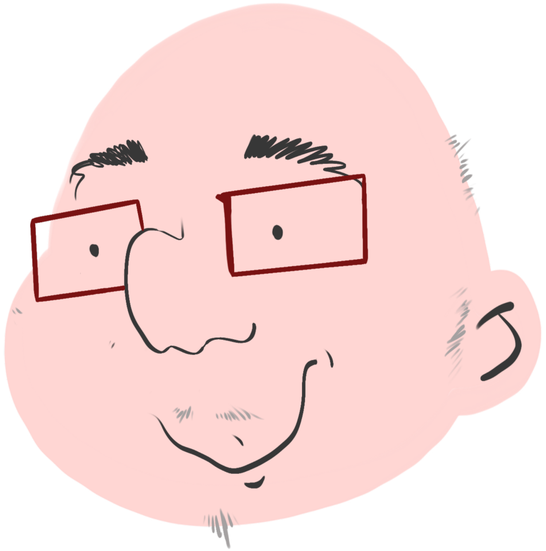
ANALISI INTERVISTE

Porre questa domanda mi era utile a capire quanto poter articolare la mia interfaccia.
Si ricollega alla domanda dell'età dei miei utente: normalmente una persona ultra 50enne utilizza i device digitali differentemente da un 30enne, così come da un 20enne. Potrebbe anche essere che però, un 60enne sia digitalmente istruito e che possa muoversi fra applicazioni simili in maniera del tutto disinvolta.


Ti piacerebbe saperne di più sulla vita naturale presente nel Parco? Es. quali specie di uccelli frequentano maggiormente l'area, quali piante crescono ecc.
43 risposte
Sì
No
9,3%
90,7%

ANALISI INTERVISTE

Nel Parco, la natura è particolarmente rigogliosa, alcune zone sono del tutto incontaminate e passeggiando, si possono fare incontri inaspettati.
La fauna è composta principalemente da uccelli, la flora è per lo più sempreverde ma una parte muta ugualmente con il passare delle stagioni.



PERSONAS

Le personas sono tappa fondamentale nella progettazione. Grazie alle interviste, ne ho ideate quattro, con lo scopo di differire diverse tipologie di utenti.

Marco
Età: 60 anni ed oltre
Occupazione: pensionato
Marco è in pensione, e non utilizza più molto l'automobile. Preferisce recarsi a piedi nei luoghi di suo interesse, come il Parco di Santa Maria, dove si reca per usufruire dei servizi sanitari.

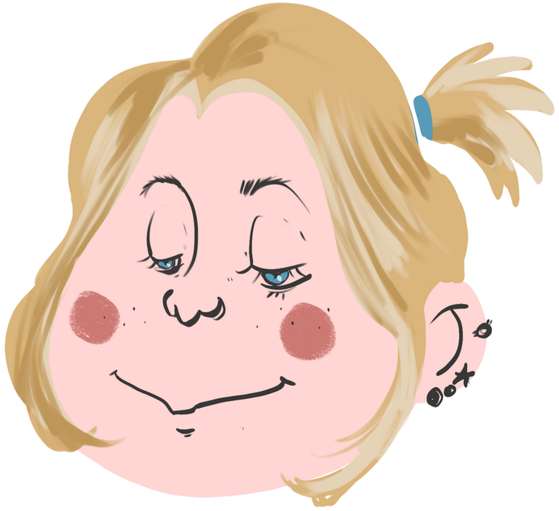
Bisogni: Definizione precisa dei servizi sanitari offerti presenti nel Parco. Sistema segnaletico di supporto al servizio digitale, perchè poco disinvolto con questi ultimi.

Mara
Età: 30 -49 anni
Occupazione: mamma e casalinga
Mara è una mamma a tempo pieno e si occupa della gestione della casa, anche dal punto di vista amministrativo.
Infatti, sono proprio i servizi burocratici, quelli di cui usufruisce maggiormente quando si reca al Parco di Santa Maria. Non essendo di madrelingua italiana, forse sarebbe utile per lei poter accedere alle informazioni utili dell'area, anche in inglese.

Bisogni: Necessità pratica di capire quali servizi amministrativi sono attivi nel Parco. Supporto in lingua inglese/ausilio di icone nel sistema segnaletico.

Kenneth
Età: 18-29 anni
Occupazione: studente
Kenneth passa molte ore della sua giornata dedito allo studio. Il modo che ha di sfogarsi quando si sente più stressato e stanco, è quello di fare un po' di sport al Parco di Santa Maria. Correre è l'attività che svolge maggiormente, però può capitare che faccia movimento anche sul posto per scaldarsi un po'.

Bisogni: Definizione precisa delle aree in cui è possibile allenarsi. Sistema segnaletico dedicato all'attività di svago/sportiva.



Flavia
Età: 30-49 anni
Lavoro: impiegato
Flavia è impiegata come contabile in un'azienda della città. Il suo tempo libero lo impiega partecipando ad attività culturali, visitando mostre e parchi.
Quando le sue settimane lavorative sono particolarmente impegnate però, si reca vicino a casa, e ricarica le sue energie al Santa Maria. E' una grande amante della Natura, e segue con piacere gli eventi più istruttivi che hanno luogo nel parco.

Bisogni: Necessità pratica di capire quando e quali attività culturali/incontri sono presenti nel parco (sistema di segnalazione degli eventi (pannelli, manifesti ecc.)

PERSONAS - RILEVAZIONE BISOGNI

Dopo un'analisi delle personas e i loro bisogni, mi organizzo per uno studio degli utenti "sul posto". (Shadowing)
Riesco a seguire maggiormente le persone che si recano al parco per motivi di relax e svago (Kenneth), ma anche qualcuno che è interessato ai servizi sanitari (Marco), ponendo qualche domanda.

Kenneth: percorrendo i sentieri più desolati, per prendere spazio per la sua attività fisica, si inoltra lungo il perimetro del parco. A difficoltà a orientarsi a seguito del primo quarto di perimetro a nord-est, rispetto al centro (es. la Fontana all'entrata)
Marco: sapendo che i servizi sanitari, dopo anni di frequentazione, sono dritto all'entrata, perde ugualmente l'orientamento al primo incrocio.

PERSONAS - BISOGNI COMUNI

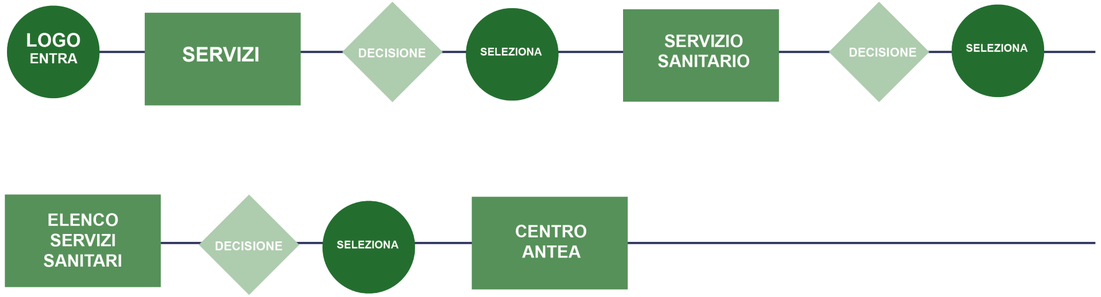
Dopo un'analisi delle personas e i loro bisogni, si accumulano questi ultimi che risultano in comune fra i profili:

- Definizione dei servizi interessati (magari per capire cosa ulteriormente si può venire a fare al Parco)
- Sistema segnaletico "fisico" di supporto al pannello digitale posto idealmente all'entrata del parco.

USER FLOW

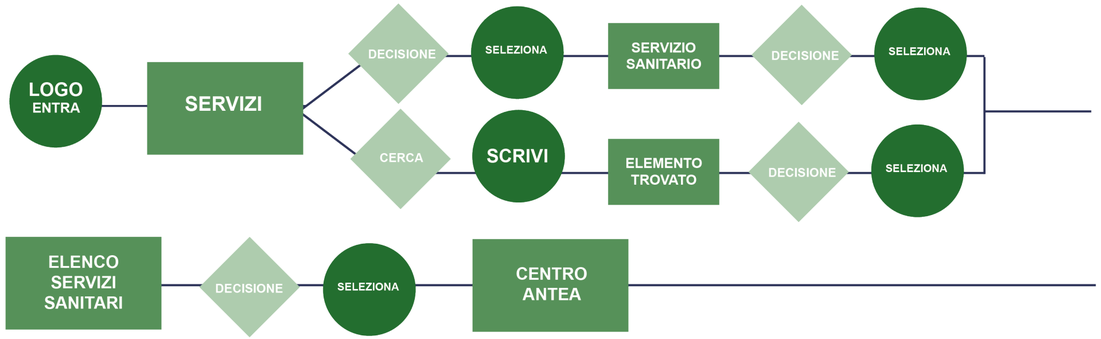
Rappresentati normalmente dai diagrammi di flusso, gli user flow sono l'insieme dei passaggi che gli utenti seguono verso un obiettivo significativo ai fini dell'esperienza digitale.

Per progettare questo flusso, per Yam, mi sono servita di tre "tasti" principali, per scremare il più possibile i passaggi:
- AZIONE: un'azione "invalicabile" ai fini dell'andamento del flusso
- VISUALIZZAZIONE: "l'oggetto" della nostra azione, il perchè la compiamo.
- AZIONE CON POSSIBILITA': una sorta di AZIONE ma in "competizione" con un'altra: in questo caso l'utente, può optare per una possibilità e un'altra.



Userflow 1.

I passaggi sono lineari e per la ricerca del servizio di interesse, di cui l'utente ha già chiara la natura generale (es. cerco dove possa trovarsi un servizio di tipo sanitario, quindi vado a Servizi > Servizi sanitari > Elenco servizi sanitari > Lo riconosco nell'interfaccia)



Userflow 2.

I passaggi sono lineari ma “interrotti” dalla ricerca tramite barra spaziatrice. L’utente ha presente il nome di ciò che cerca, ma non visualizza la natura del servizio o sotto quale voce è possibile identificarla.

Corso di Computer Graphic A.A. 2021/2022
Prof. Adriano Sanna
A cura di Giulia Cefali